Utgivningsdag:
Fredag 3/11-89

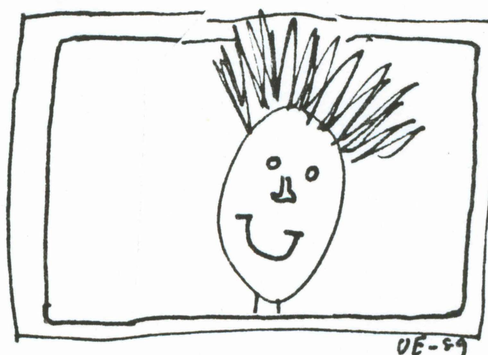
# PD-4

## PD-klubbens medlemstidning

Antal medlemmar: Cia 30

Innehåll:






En kul sak på mässan var programmet där man kunde prova ut en passande Frisyr innan man "klippte till."

ledare!

Ännu ett nummer av PD-tidningen.
Jag ber att få hälsa F D Datahackerns medlemmar välkomna till det nya klubben PD-klubben.
Jag beklagar att det kanske är lite magert innehåll, men det beror på tidsbrist.
Mer blir det dock i nästa nummer, med reportage från LEK och Hobbymässan (Om den är intressan alltså...), vi besöker ev. ett Copy-party, mm mm.

Klubbens styrelse är nu denna:
Ulf Eriksson (jag!)    ordförande och ansvarig för ekonomin å sån't.
Jonas Johansson    sekreterare.

Vi presenterar oss närmare i nästa nummer!

Klubbens telefonnummer är som vanligt 08-35 38 63 (Uffe)

Telefontider: Måndag-torsdag klockan 18-20   V.G. respektera dessa tider!
Skriv helst brev!

Telefon, Jonas Johansson:  021-12 66 50
Tider: när som helst men helst på kvällar och helger.

En del material fick utgå, men på sidan 4 hittar du Micke Pawlos artikel om demos. Om du vill tacka honom för en bra artikel, ska du skriva till honom.
Du får också gärna köpa de disketter som han har sammanställt. Det är de första fem disketterna i vårt PD-bibliotek.
Disketterna kostar 20 kronor styck (inte dyrt, de är fullproppade med demos!)

Se vidare artikel på annan plats i tidningen eller separat utskick. (Ej bestämt ännu)

Med vänliga hälsningar

Ulf Eriksson
Ulf Eriksson

av: Mikael Pawlo - the BYMP of Tropical Duo Dator: C64
Gårdstuguv. 10
19151 Sollentuna

# Ämnet är : DEMOS!!!!!

Hej på er demofreaks!
Vem är detta som skriver i en annars så bra tidning?
O.k. jag skall börja med en kort presentation av mig själv:
Jag har hållit på med datorer sedan jag gick i ettan.
(nu går jag också i ettan..på gymnasiet alltså!)
Trots detta kan jag nog inte räkna mig till kresten av riktiga datorfreaks, eftersom jag tycker det är roligare vara ute (med tjejer he..he!) än att knappa sönder tangentbordet på min dator. Men ibland får jag mina abstinensbesvär och blir tvungen att sätta mig framför datorn och vara allmänt kreativ.
Jag har "codat" demos i 3-4 år nu, och jag kallar mig för the BYMP.
En User-group har jag ocką haft(BYMP´s Demothek) så jag kan nog säga att min erfarenhet på dator(64+Macintosh) är stor.

Nåväl jag hoppas att ni som fortfarande läser detta (dvs. utgivaren och en eller två mindre begåvade personer) inte kommer att få alltför tråkigt.. O.k. Let´s GO!

1. Vad är ett demo?
Ja, alltifrån 3-årige Pelles basicprogram till Horizons fullscreensscrollar kan nog klassificeras som demos, men det finns några viktiga skillnader :
+ det är nog bara Pelle själv som har sitt basic program, Horizons demo är nog däremot väl spritt över Sverige och övriga länder.
+ ett demo bör spegla tillverkarens status och skicklighet (detta gör att Pelles program är ett demo då han inte kan åstakomma bättre)
+ man gör oftast demos för att det är roligt, och för att bli "känd" inom datorkretsarna.En del gör också demos för att bli upptäcktå av något programvaruhus, men deta är nog mer sällsynt.
+ demos är oftast roligare att göra än att se på.

2.Hur ser ett "riktigt" demo ut?
Precis som nämdes ovan finns det ju ingen egentlig mall för ett demo, men denna sak bör varje demo makare med självaktning ha med:
- en scrolltext (gärna slingrande och hoppande på diverse oläsliga sätt)

3.Hur gör man ett demo?
Det är väl detta som intresserar er mest.
Till och börja med : läs en instruktionsbok om hur man programmerar assembler (ex. Program the 6502 - Programmera 6502).
Steg två bör vara att skaffa en assembler eller en maskinkodsmonitor.
Det finns många olika assamblers ute på marknaden, men själv tycker jag bäst om Turbo Assembler eller J.C. Assembler.
När det gäller maskinkodsmonitorer så är mitt förslag :
Final Cartridge (har själv v2), då du också får med en hoper extra funktioner som diskturbo m.m.

När ni väl har lärt er assembler så kommer ni till provet med stort p
-Programmeringen.
Hur gör man bäst ett demo var ju frågan....
Lär er först de olika adresserna (i datorns minne).
dvs. D021 är t.e.x. bakgrunds färgerna.
För att t.e.x. ändra fonten (bokstävernas utformning) så kan man ladda in
en font (ni kan enklast göra en i Font Editor 3/front eller i Art Studio
som de flesta nog har tillgång till) på adress 3000.
Skriv sedan bara Poke (hex)D018,1c och ni får eran font på skärmen,
lätt som en plätt eller?
I maskinkod skriver ni:

```
1000 LDX#□(strängtecknet el. dollartecknet)1C
1003 STX□D018
1006 RTS
```

Prova nu Sys 4096. Det är inte så svårt eller hur?
Men eftersom alla kan detta så har vi ju knappast något att komma med
på demomarknaden om vi skulle göra ett demo som bara bytte font....
Om man vill bli känd skall man hitta på något ovanligt.
Som när 1001 CREW hittade på först borderscrollen och sedan ESCOS.
(dvs. bilder i alla ramar)
Denna grupp gjorde bl.a. inledningen till Kele-Lines the VIKINGS som
jag tror att många känner till (det är ett spel).
Eftersom jag inte tror att ni är mogna för att hitta på något
revolutionerande ännu så skall ni få lära er en enkel Rasterrutin.
Detta är en rutin som visar färger på skärmen(och i bordern)
□ tecknet betyder fortfarande dollar eller sträng tecknet.
på address 3100 skall färgerna ligga (skriv in dessa som tex:
a= svart osv. (a hexadecimalt skrivs 01))
på adress 3200 skall ni skriva in detta : "4",6 st "H","A",7st "H" och sedan
ett "A" (sistnämda bokstavskombination skall skrivas 8 ggr.),3 st "H",
"hex c3",3 st "H","A","H"
4 skrivs 34
h skrivs 08
a skrivs 01
Jag hoppas att ni förstod detta trots att det är svårt att förklara.
Börja sedan på adress 3000 ( om ni har Final Cartridge skriv A3000)

```
3000 sei
        lda#□70
        cmp□d012
        bne□3003
        ldx#□00
        lda□3100,x
        ldy□3200,x
```

□ = $

sid 3

```
dey
bne□3010
sta□d020
sta□d021        CPX #$51 (antal "pixel"rader med färg du lägger in på 3100)
inx
[illegible] bx#115¢ (antpixelrader+1 adde$$ (01)plp@$$
bne□3000        BNE$300A
rts
```

Så där!
Om du nu har skrivit in allt rätt bör du nu kunna göra fölande tillägg:
(börja på adress 1000)

```
1000 jsr□3000
1003 jmp□1000
```

Prova nu sys 4096.....flott eller hur?
Ni som är vana demoprogrammerare kan undra varför jag kör med interruptet avstängt....
Men detta är bara för att all vår början bliver svår som någon skald sade, det är för att nybörjarna skall få en chans att pröva lite assembler.
Prova t.e.x. att lägga in musik, lägga lite text på färgerna, ändra fonten. Jag måste säga att ni skapat ett första lilla demo!!!
O.k. sprid för guds skull inte ut era små program med en ynka rasterbar, lite musik och ändrad font, för det är ingen bra p.r. för er...
Nej, lär er lite mer om hur er "brödburk" som ju 64 kallas av otaliga Amiga fjantar fungerar. Men ni kan ju "impa" (imponera) lite på kompiserna med eran rasterbar och font.

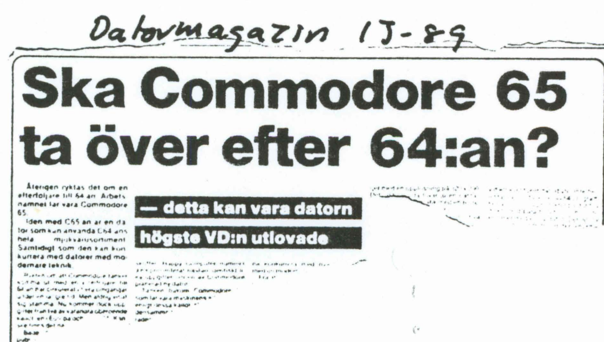
Det var allt för denna gång, och jag hoppas att jag får skriva i denna tidning någon mer gång. (skriv några idolbrev till mig så gör jag det) (skicka också lite önskemål till chefreadktören om att jag skall få skriva igen, okej?)

Over and out from the BYMP for this time.

(skicka idolbreven till : Mikael Pawlo,Gärdstuguv.10,19151 Sollentuna)

Mässan:

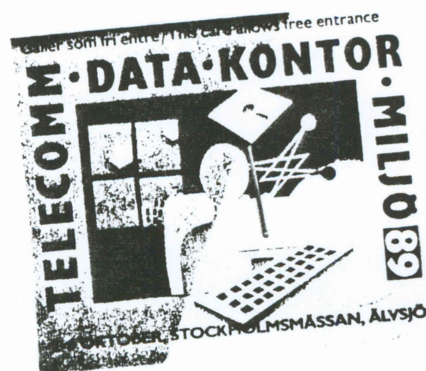
Datormäsa i Stockholm.
Mässan var ganska trist eftersom den var avsedd mer för seriösa användare av kontorsdatorer o dyl. Därför fanns det bara Amigor i Commodores monter som alla visade nyttoprogram.
Det roligaste programmet var ett där man kunder testa ut olika frisyrer med hjälp av en videokamera och program.
Det som var intressantast i Commodores monter var att jag träffade Jan Swartling, Commodores pr-chef.
Jag frågade honom om han visste något om den nya commodore 64 som det ryktas om ska komma. Detta dementerade han dock bestämt. Det kommer alltså inte någon ny dator så vitt han vet. Det som för övrigt var kul med mässan var givetvis att alla utställare bjöd på godis eller pennor eller något annat roligt.
Hoppas att Lek och Hobby-mässan blir roligare!


Datormagazin 13-89

**Ska Commodore 65 ta över efter 64:an?**

— detta kan vara datorn

högste VD:n utlovade




Ingen rabatt mer....

Som ni säkert märkt, har vi haft rabatt hos HK Electronics.
Detta har vi tyvärr inte längre p g a vissa skäl som jag här ska försöka förklara i korthet.
HK Electronics är ju Sveriges största spelleverantör och är alltså mycket måna om att förhindra piratkopiering. Man hade därför vissa synpunkter på att en del av PD 3 var av tvivelaktig karaktär. Det man invände mot var främst Crackswaps annons där det såldes piratkopior av spel (som HK importerar och marknadsför i Sverige).
Vi har därför beslutat att kasta ut Crackswap med omedelbar verkan eftersom vi vill framträda som en seriös klubb.
Man hade också invändningar mot en artikel där jag (Uffe) förklarade att piratkopiering är tillåten. HK:s jurist hävdar att piratkopiering är förbjudet, men vi återkommer med en artikel i nästa nummer av tidningen. Då kommer vi att undersöka problemet närmare och försöka ta reda på om piratkopieringen inte är tillåten ändå.
Ja, ja, detta i nästa nummer. HK Electronics har alltså dragit in rabatten, men kommer att "bevaka oss under en tid framöver", och om vi är en seriös klubb i fortsättningen, så kan det mycket väl hända att vi på något sätt får tillbaka något.

dödskalle = dåligt spel



## Jawbreaker (Ulf Eriksson)

Jwawbreaker heter ett spel som inte är precis dagsfärskt. Det kom närmare bestämt ut i början av 80-talet.
Spelet håller dock fortfarande samma kvalite som när det kom ut, och är därför värt att recensera.
Här är speliden i korthet. Spelet är av pacman-typ, men inte lika avancerat. Du är en käft (två käkar alltså!) som ska gå runt i en bana och äta små vita prickar. Skärmen är indelad i fem olika delar och i alla fyra hörnen finns det ett "styrkepiller" som du bör ta. När du har satt i dig ett piller, kan du nämligen även äta upp de monster som dyker upp lite då och då på skärmen. Monstren är runda saker som ler mycket töntigt hela tiden. Förutom att de ser töntiga ut, rör de si mycket töntigt. De rullar nämligen fram. Spelet är väldigt lätt. Du kan även om du aldrig har sett spelet tidigare, ledigt klara av kanske 10-15 banor. Jag har aldrig spelat spelet till slut, så jag vet inte om det finns något.
Av den här recensionen, hoppas jag att du har förstått att det här spelet är otroligt värdelöst. Jag gjorde den här recensionen enbart av den anledningen att jag ville visa vilken snygg dödskalle jag har hittat i en bok. Snygg va!?!
Spelet kan kanske roa din syrra/brorsa som är högst 5 år. Eller någon som aldrig har sett en dator förut.
Jag räder dig därför att inte köpa spelet om det skulle komma ut som budget-spel (Jag vet inte om det har gjort det.)

---

## Enkäten om sammanslagningen (Av Ulf Eriksson)

Det var dåligt resultat från enkäten vi hade i förra numret av PD-tidningen. Enkäten gällde om PD-klubben skulle slås i hop med Datahackern, och det kom in 12 stycken svar.
Här är lite siffror:

<u>Frågan om sammanslagning</u>

För: 8 stycken
Mot: 2 stycken
Inte fattat frågan:2 stycken

<u>Vilken dator klubben ska vara öppen för:</u>

Enbart C64/128 6 stycken
Både och Amiga 4 stycken
inte svarat: 2 stycken

Resultat: Vi har slagit ihop klubbarna och kommer att ha Amiga-sidor i mindre omfattning

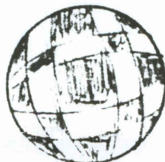
Många tog tillfället i akt att ge synpunkter om klubbens utformning. Många hade väldigt bra förslag och här är några:
Både 64/128 och Amiga <u>så länge det inte är fler Amiga-sidor än 64/128-sidor!</u>

Att varje medlem får presentera sig om man vill. Detta kommer vi att ha en spalt för om det finns intresse.
Skicka gärna ett brev där du berättar lite om dig själv (vad du heter, hur gammal du är, om du vill byta tips och demos osv)

Spalten börjar i nästa tidning!

Kick Off (av Jonas Johansson)

Ännu ett i raden av sportspel har kommit ut, och nu gäller det ett fotbollspel.
Det har ju pratats en hel del om det, så jag stack genast in på sta´n och köpte det! På bussen hem (jag har ingen bil), tänkte jag:
"Oj, oj, oj, här ska farsan få stryk!" (Han är också en inbiten sportspelare). När jag äntligen kom hem, slog jag mig genast ner vid datorn och laddade in det....
Nu var det dags att träna. En meny dök upp och jag valde "single game" och "one player" och var det dags att välja sida med "UP PITCH" och "DOWN PITCH", sen började det.
Till en början såg det ganska skapligt ut, men...
När det kommer för många spelare på skärmen samtidigt, börjar det flimra. Och mina medspelare tycks ha sett en slags "Karate Kid"-film?
En efter en blir utvisad, mycket tråkigt!
Man kan gå c:a 1-5 steg med bollen sedan är någon utvisad och då blir man av med bollen.
Tråkigt, tråkigt... Jag ska bara tilläga att jag kört det på Amigan också, och att det var lite bättre.



Sparka iväg Kick Off tycker Jonas

Hur gör man ett listskydd på C64:an undrar Robert Näslund.

Så här gör man enligt en gammal datortidning: (Det lönar sig att spara gamla tidningar!)

(Programmet måste börja med rad 0!(noll))

1 skriv in det program du vill göra om och spara det på disk eller kasett.
Radera minnet genom att stänga av och sätta på datorn igen.

2. Skriv in följande programrad: 1 SYS 2068

3. Skriv direkt (utan radnummer):

```
POKE 2068,169 : POKE 2069,43
POKE 2070,133 : POKE 2071,43
POKE 2072,169 : POKE 2073,42
POKE 2074,141 : POKE 2075,129
POKE 2076,2
POKE 2077,76 : POKE 2078,113:
POKE 2079,168
```

Rutinen ställer om basicstarten till det ställe där det egentliga programmet ligger och hoppar till den rutin i ROM:et som tar hand om RUN-kommandot.

4. Skriv direkt på EN rad:

```
POKE 43,43 : POKE 641,42 : POKE 2090,0 : POKE 2091,0 : POKE 2092,0 : CLR
```

(alltså CLEAR/HOME-tangenten)

5. Ladda in det program som ska göras om med det vanliga LOAD-kommandot

6. Skriv direkt på en rad:

```
POKE 43,1 : POKE 641,0 : CLR
```

7. Spara programmet på vanligt sätt.

I slutet av ditt program bör du alltid skriva POKE 43,1:POKE 641,0:CLR annars går det att lista programmet när det stannar.

---

Tips 2:

Programmet får varken ha rad 0 (noll) eller 1

Skriv eller ladda in det program som ska listskyddas
Skriv sedan in dessa rader

```
0 SYS 2063
1 ********** (10 stjärnor alltså)
```

OBS! Inga mellanslag!

Skriv sedan in följande POKES:

```
POKE 2063,169:POKE 2064,26: POKE 2065,133:POKE 2066,43
POKE 2067,32:POKE 2068,89:POKE 2069,166:POKE 2070,76
POKE 2071,174:POKE 2072,167:POKE 2059,0:poke 2060,0
```

Spara programmet på band eller disk. När du listar, ska det se ut så här:

```
0 SYS 2063
```